

## **Construção de Software - 2024-01**

### **Atividade de pesquisa sobre qualidade do código**

Aluno: Amadeu Lee Matrícula: 202004743

Curso: Engenharia de Software

## **09 - Atividade de pesquisa sobre qualidade do código**

1 - A ideias principais do texto:

O artigo "Princípios para produzir um código bonito" argumenta que programar é uma arte e destaca a importância de criar códigos tanto funcionais quanto esteticamente agradáveis. Descreve como lidar com códigos mal escritos pode ser frustrante e, irônica, levar a um aumento na produtividade através do "Desenvolvimento Orientado a Ódio" (HDD), onde a urgência para resolver problemas estimula soluções rápidas. No entanto, o ideal é desenvolver códigos que sejam prazerosos de se trabalhar, aderindo a princípios como usabilidade, integridade, inovação e simplicidade. O artigo conclui que criar códigos de alta qualidade reflete profissionalismo, facilitando o trabalho para quem os utilizará no futuro.

2 - O que é novidade para você, em relação ao conteúdo do artigo:

Para mim, a novidade seria o HDD. Durante a minha experiência como desenvolvedor, eu sempre tive o interesse por desenvolver da forma mais correta possível, respeitando os padrões de projetos e as boas práticas de programação, porém, ainda não tive uma demanda que precisasse urgentemente a implementação, logo para mim ainda não tive contato com esse “padrão” HDD. Já tive algumas entregas um pouco mais apertadas que o normal, mas sempre sigo o mesmo jeito de fazer a implementação, primeiramente eu penso em uma forma de resolver o problema, podendo ser o menos performático possível e pouco legível, mas então eu refatoro ele antes de fazer deploy.

3 - O que já era conhecido por você:

Dentro do tópico “Como descobrimos se o código está bonito” eu conheço e sigo dois dos pontos, sendo eles “Inovação” e “Simplicidade”. Dentro do primeiro, eu procuro seguir os design patterns que já existem e são usados no mercado, como por exemplo os padrões do GoF, que ajuda a manter o código mais conciso. Sobre a simplicidade, eu procuro deixar o mais simples possível, para que outros desenvolvedores possam ler de forma fácil. Por exemplo, todas funções que eu crio, quando vejo alguma parte com lógica que talvez possa causar dúvida, eu já crio uma função falando o que a lógica faz. Outra coisa que faço é nomear todas variáveis e funções da forma mais enxuta e explicativa.